

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV C pada Pembelajaran Matematika Melalui Media “PADI” (Papan Diagram) di SD N 242 Palembang

Yohana Eka Lestari¹ Deby Yusri Maulina² Muhamad Yusuf³

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia^{1,2}

SD Negeri 242 Palembang, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia³

Email: ppg.yohanalestari05@program.belajar.id¹ debyyusri@gmail.com²
m.yusup@unsri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV C melalui media “Papan Diagram (PADI)”. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV C sebanyak 28 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil belajar Ranah Kognitif yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu siklus 1 tuntas sebanyak 18 peserta didik (64,28%) dan siklus II tuntas sebanyak 23 peserta didik (82,14%) yang mengalami peningkatan sebesar 17,86%. Hasil Belajar Afektif Siklus 1 sebesar 67,85% dan siklus 2 sebesar 89,28% yang mengalami peningkatan sebanyak 21,43%. Hasil belajar ranah psikomotorik siklus 1 sebanyak 57,14%, dan pada siklus II sebanyak 82,14% yang mengalami peningkatan sebesar 25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media “Papan Diagram (PADI)” dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas IV C di SD N 242 Palembang.

Kata Kunci: Matematika, Media “PADI”, Hasil Belajar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika bertujuan untuk meningkatkan kurangnya pemahaman peserta didik dalam konsep matematika, serta kemampuan untuk memecahkan masalah. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit di pahami oleh peserta didik, karena itu guru saat menyampaikan materi dalam Pembelajaran Matematika harus semaksimal mungkin membuat suasana pembelajaran menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan bagi peserta didik sehingga mereka akan menerima, memahami materi dengan baik. Maka tidak heran lagi jika mayoritas peserta didik tidak berminat dalam mengikuti mata pelajaran matematika, karena peserta didik memandang bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang banyak sekali rumus- rumus, yang mana mereka harus memahami semua rumus tersebut yang justru membuat peserta didik menjadi tidak termotivasi dalam mengikuti pelajaran, bahkan bisa membuat hasil belajar mereka menjadi rendah. Hasil belajar matematika adalah hasil akhir yang di capai oleh peserta didik, dengan perubahan yang mampu di amati, atau dapat di ukur. Kegagalan peserta didik dalam rendahnya hasil belajar tidak selalu salah pada peserta didiknya, tetapi juga bisa di sebabkan oleh guru, bagaimana guru mengajar yang monoton, membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh sehingga tidak berminat dalam memperhatikan penjelasan guru. Guru dan peserta didik adalah komponen utama dalam pendidikan, jika guru ingin pembelajaran yang di lakukan mencapai tujuan pembelajaran, maka guru harus membimbing peserta didik sedemikian rupa agar hasil belajar yang di dapatkan dapat meningkat. Keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran di lihat dari indikator yang peneliti gunakan yaitu menurut (Thabroni,2022)

yang terdiri dari ranah pembelajaran, yakni : ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan hasil observasi di SD N 242 Palembang tepatnya di kelas IV C. yang di dapatkan data bahwa nilai mata pelajaran Matematika masih kurang maksimal, hal ini terlihat dari 28 peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengikuti ulangan harian ada 12 peserta didik (42, 85%) yang tuntas dan ada 16 peserta didik (57,15%) yang tidak tuntas sehingga harus mengikuti perbaikan karena nilainya di bawah KKM yang di telah di tentukan oleh sekolah yaitu 70. Selain itu, keterampilan psikomotoric yang di amati selama observasi juga kurang baik karena sebagian besar peserta didik terlihat pasif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kurang maksimalnya hasil belajar tersebut di karenakan peserta didik yang kurang percaya diri sebagaimana sesuai dengan observasi yang di lakukan peserta didik kelas IV C, peserta didik akan bertanya jika di minta oleh guru untuk bertanya tentang apa yang belum mereka pahami, ada perasaan takut salah, dan tidak berani untuk mengungkapkan apa yang belum mereka pahami. Peserta didik mengungkapkan sulit mempelajari Matematika sebelum mencoba. Untuk meningkatkan hasil belajar terutama pada aspek kognitif, afektif dan psimotorik yang rendah tersebut, guru perlu melakukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas terutama dalam menyampaikan materi pada konsep Matematika Diagram Batang, hal ini bisa di lakukan dengan penggunaan media pembelajaran "PADI (Papan Diagram)" yang dapat mengikutsertakan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.

Dengan penggunaan media pembelajaran, maka peserta didik tidak akan jenuh atau bosan. Sangat bervariasi sekali media yang bisa di gunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, contohnya media konkret, video animasi atau video pembelajaran untuk menjelaskan materi konsep Diagram Batang ataupun materi yang lainnya. Tetapi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media "PADI (Papan Diagram)", pada penerapannya media ini telah di rancang sedemikian rupa sesuai kebutuhan dalam penelitian dan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang ada di dalam kelas. Menurut (Nafisah, 2023) mengemukakan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran guru harus mampu menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik saat melaksanakan pembelajaran. Media papan diagram digunakan untuk materi penyajian data melalui diagram batang (Komariyah, 2021).

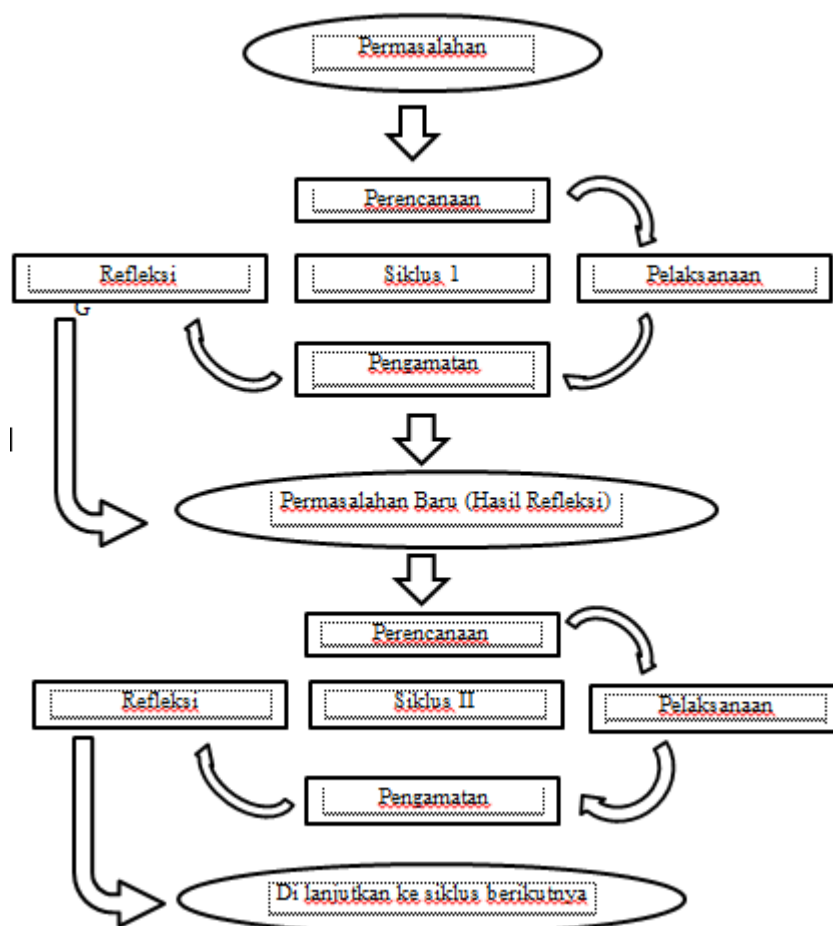
Media papan diagram yang peneliti gunakan terbuat dari sterofom yang direkatkan pada kardus dan di lengkapi dengan pita dan puspun untuk dapat di tarik sesuai dengan data yang akan di sajikan. Media papan diagram ini dipakai oleh peneliti untuk memperbaiki hasil belajar matematika peserta didik yang rendah dengan penerapan media Papan Diagram (PADI) peserta didik mampu berkolaborasi dengan baik dalam menyajikan data. Menurut penelitian (Fitriyadi, 2018), dengan menggunakan media Papan Diagram ini mampu memperbaiki sikap afektif peserta didik dalam bekerja sama, dan berdiskusi, serta mampu berperan aktif dalam pembelajaran. Media "PADI (Papan Diagram)" mampu membantu guru dalam mentransfer pemahaman kepada peserta didik tentang materi Diagram Batang, sehingga materi yang di sampaikan akan lebih mudah di pahami. Peneliti menggunakan media pembelajaran "PADI (Papan Diagram)" bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menyajikan dan mengidentifikasi materi Diagram Batang.

Berdasarkan data yang telah di dapatkan maka bisa di simpulkan bahwa proses Pembelajaran matematika belum berjalan sesuai dengan harapan, dan sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, penggunaan media "PADI (Papan Diagram)" dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kepercayaan diri dalam mempresentasikan dan menyajikan data yang di berikan oleh guru. Dalam pembelajaran

menggunakan media Papan Diagram (PADI) peserta didik di ajak untuk menemukan dan memecahkan masalah sendiri sesuai dengan pengetahuan mereka dan secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah dalam mengikuti pembelajaran dengan Penerapan media Papan Diagram (PADI) pada materi Diagram Batang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, disini guru akan memberikan tindakan dalam melakukan pembelajaran. Penelitian di laksanakan selama dua siklus, masing-masing dengan dua pertemuan, peneliti akan melakukan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah dirancang oleh peneliti dengan beberapa tahapan (1) tahap perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV C SD N 242 Palembang pada tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 28 peserta didik dengan 18 peserta didik laki- laki dan 10 peserta didik perempuan. Penelitian ini di laksanakan pada tanggal 12 Februari 2024- 4 Mei 2024. Peneliti menggunakan rancangan penelitian oleh (Arikunto,2017) dengan melakukan 4 tahap sebagai berikut :



Sekolah tempat peneliti melakukan penelitian berada di Jl. Dusun Talang Kelapa, Kecamatan Alang- Alang Lebar, Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan 30164. Penelitian ini adalah penelitian yang mengumpulkan data kuantitatif dari hasil siswa (Nilai Pra Siklus, Nilai Siklus 1, dan Nilai Siklus II). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dalam proses pembelajaran, tes yang di lakukan di setiap akhir siklus dan dokumentasi berupa foto maupun video pelaksanaan proses mata pelajaran Matematika materi Diagram Batang di kelas IV C.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di lakukan dengan menerapkan Media “PADI (Papan Diagram) kelas IV C SD N 242 Palembang. Rendahnya hasil belajar kognitif , afektif dan psikomotorik dapat di lihat dari hasil evaluasi dan ulangan yang telah di lakukan dengan mendapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30. Aspek kognitif adalah aspek yang mengukur tentang pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Sejalan juga dengan pendapat Thabroni (2022) dalam sistem pendidikan nasional, yaitu rumusan tujuan pendidikan secara garis besar di bagi ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Peneliti melakukan penelitian matematika ini dengan berbantuan Media “PADI (Papan Diagram) pada materi Diagram Batang kelas IV C untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas IV C. Hasil belajar penelitian yang di peroleh dari pembelajaran Matematika menggunakan lembar evaluasi yang di berikan di setiap akhir siklus 1 dan siklus II pada materi Diagram Batang adalah sebagai berikut

Tabel 1. Peningkatan Rata- Rata Hasil Belajar Peserta Didik

<u>Ranah Hasil</u>	<u>Siklus 1</u>	<u>Siklus II</u>	<u>Peningkatan</u>
<u>Kognitif</u>	64,28%	82,14%	17,86%
<u>Afektif</u>	67,85%	89,28%	21,43%
<u>Psikomotorik</u>	57,14%	82,14%	25%

Sumber: Data informasi diolah pribadi, Tahun 2024

Berdasarkan tabel 1, terlihat hasil belajar Matematika pada materi Diagram Batang telah meningkat dari siklus 1 ke siklus II. Pembelajaran di katakan berhasil jika guru mampu meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan afektif dan psikomotorik (Ulfah & Arifudin,2021). Berikut ini akan di sajikan diagram batang untuk menunjukkan peningkatan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Dari grafik 1, terlihat bahwa ada perubahan dan kenaikan hasil belajar kognitifnya meningkat di setiap siklusnya. Pada awal siklus, itu rata-rata 50%; pada siklus pertama meningkat menjadi rata-rata 64,28%, dan pada siklus kedua dengan rata-rata 82,14% dengan kriteria ketuntasan 70. Hal ini terjadi di karenakan materi diagram batang mulai dari pengertian, jenis- jenis, dan bagaimana cara untuk menyajikan data dalam bentuk diagram batang, sehingga peserta didik menguasai materi diagram batang dengan media “PADI (Papan Diagram)” yang dapat di gunakan dalam 2 siklus sehingga hasil belajar yang di dihasilkan oleh peserta didik terjadi peningkatan. Melalui pengamatan dan penelitian yang telah di lakukan, bisa di buktikan bahwa pengulangan materi yang telah di bahas sebelumnya, penggunaan

metode, dan media mampu memperbaiki hasil belajar terutama aspek kognitif dalam diri peserta didik (Ekasari,2021)



Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar Afektif Peserta Didik

Hasil belajar ranah afektif meningkat di setiap siklus, seperti yang ditunjukkan pada grafik 2. Dari siklus 1 hingga siklus 2, hasil rata-ratanya adalah 67,85%, dan pada siklus 2 meningkat dengan rata-rata 89,28%, keduanya memenuhi kriteria dan memenuhi indikator keberhasilan peneliti 80%. Peningkatan terjadi selama 2 siklus yang telah di laksanakan oleh peneliti pada instrument penelitian yang gunakan mencakup 1 aspek afektif tentang bagaimana peserta didik aktif bekerja sama (bergotong royong) dalam diskusi kelompok, di anggap baik dalam memecahkan suatu persoalan (masalah). Hal ini sesuai dengan pendapat (Alifah, 2019) mengatakan bahwa pembelajaran afektif terikat pada sikap yang lebih menekankan pada nilai yang di anggap baik dalam memecahkan persoalan, serta dapat mempertimbangkan keputusan yang akan di ambil.



Grafik 3. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik

Grafik 3 menunjukkan peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik pada setiap siklus. Hasil belajar ranah psikomotorik dari siklus pertama ke siklus kedua meningkat dengan rata-rata 57,14% pada siklus pertama dan 82,14% pada siklus kedua, keduanya memenuhi kriteria baik dan memenuhi indikator keberhasilan peneliti 80%. Hasil belajar ranah psikomotorik yang digunakan peneliti meliputi satu aspek psikomotorik, yang meningkat sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran dimana peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui menggunakan media "PADI (Papan Diagram)" dengan indikator penilaian peserta didik mampu menyajikan data melalui Diagram Batang dengan baik,

sehingga penggunaan media pembelajaran yang di lakukan berulang selama 4 pertemuan dapat memperbaiki dan memberikan peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik. Jika ketiga komponen pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik meningkat maka, pembelajaran dianggap berhasil (Sudjana, 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran "PADI (Papan Diagram)" pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV C SD Negeri 242 Palembang dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi Diagram Batang dengan penggunaan media "PADI (Papan Diagram)" mengalami perubahan pada setiap siklusnya. Dan memenuhi indikator keberhasilan yang di tetapkan peneliti yaitu 70 dalam aspek kognitif dan 80% dalam aspek afektif dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, F. N. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Tadrib*, 5(1), 68–86. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.2587>
- Arikunto. (2017). *Siklus Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara
- Belajar Melalui Konseling Kelompok Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Subah. *BIKONS: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 2-3. <https://jurnal.fipps.ikipgriptk.ac.id/index.php/BK/article/view/74>
- Ekasari, N. (2021). Penerapan Metode Circuit Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 282–293. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i2.69>
- Fitriyadi, N. (2018). *Dengan Media Pembelajaran Papeda*. 52-64
- Handayani, V., Fatimah, S., Maulidiana, F., Nasution, A. N. P., & Anjarwati, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 5(2), 125-130. <https://org/10.47647/jsh.v5i2.929>.
- Komariyah, N. S. L. D. P. (2021). Pengaruh Media PADI (Papan Diagram) terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*, 706–726.
- Kristina, M., & Mukti, T. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 4(2), 18-26. <https://doi.org/1038114/riemann.v4i2.200>.
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). *Teori-Teori Psikologis Sosial*. Bandung: Refika Aditama. HAL. 111. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96-102.
- Muhlshottin, W. W. & Roeminingsih, M. (2020) Pelaksanaan Fungsi-Fungsi Manajemen Kelompok Bermain RA Kartini Desa Trutup Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 04,116-123.
- Nafisah, S., & Furnamasari, Y. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juntinyuat. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(3), 208–216. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i3.360>
- Nugraha. S.M. (2021). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas XI IPS Melalui Pembelajaran PPKn Secara Daraing di SMA Negeri 4 Probolinggo. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 10(3), 523-539. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v10n3.p523-539>.
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Pembelajaran Daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan:*

Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran, 7(1), 110. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3150>.

- Soegiyono. (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yulita, A., Sukmawati, E., & Kamaruzzaman (2021). *Upaya Meningkatkan Tanggung Jawab*
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Bandung.
- Thabroni, G.(2022). *Taksonomi Bloom (Revisi) dan Kata Kerja Operasional*.
<https://serupa.id/taksonomi-bloom-revisi-dan-kata-kerja-operasional/>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 6.
<http://ojssteialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>